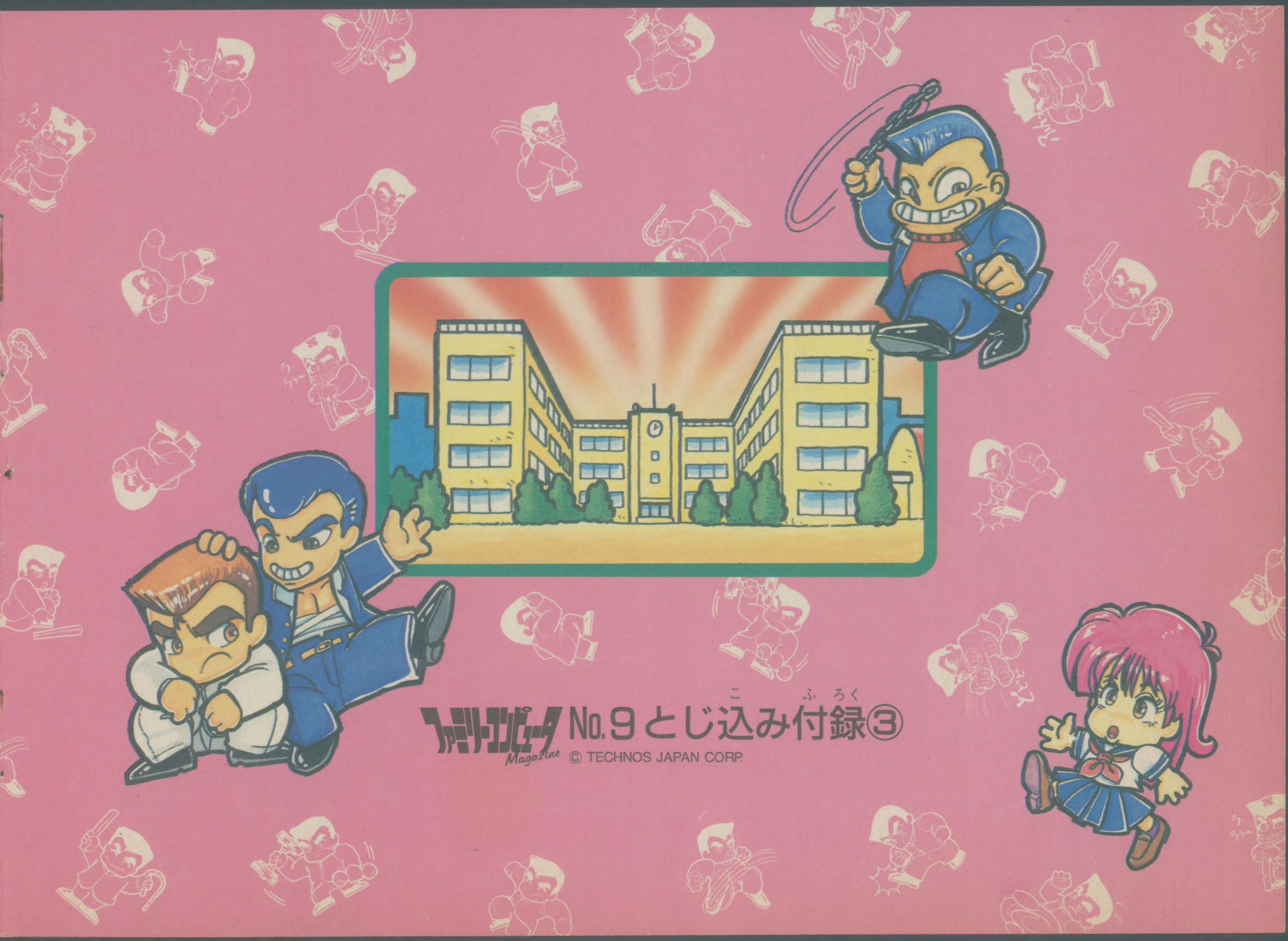
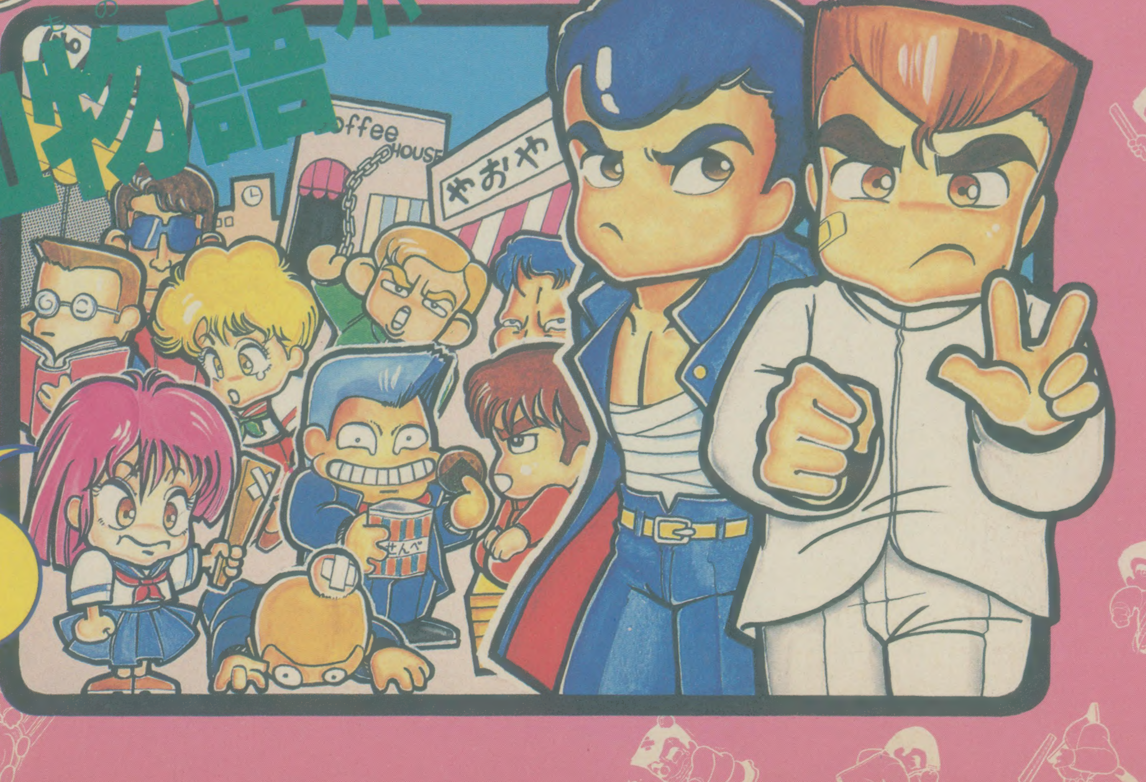
ダウンタウン熱血物語(ねっけつものがたり)ボードゲーム



ルールブック
だヨー♡


ファミリーコンピュータMagazine No.9とじ込み付録③
© TECHNOS JAPAN CORP.

ダウンタウン熱血物語（ねっけつものがたり）ボードゲーム



ルールブック
だヨー♡

発売前からあそぶのだ！

この「ダウンタウン熱血物語ボードゲーム」と「ボードゲーム・戦闘編」は、ファミコン版「ダウンタウン熱血物語」の世界をボードゲームにアレンジしたものです。

ベースとなる設定はファミコン版と同じものですが、細かい部分のストーリーはどちらもこのゲームのオリジナルとなっています。

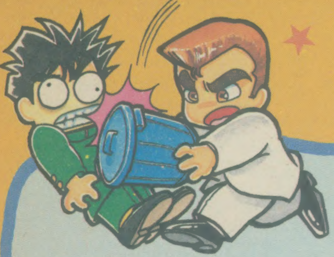
ゲームボードおもての「ダウンタウン熱血物語ボードゲーム」は、1人プレイでファミコン版のゲーム全体が楽しめるように、うらの「戦闘編」は、2人から4人までのマルチプレイヤーでゲームクライマックスの冷峰学園内に捕らわれた真美を救出するところを中心として、ボードゲーム化しています。

ファミコン版の発売前にこのゲームをプレイすることにより、ファミコン版ストーリーとボード版オリジナルストーリー、TVゲームとボードゲーム、反射神経による攻略とカンと推理による攻略、と2つの「熱血物語」を体験して、どちらのダウンタウンにも平和をもたらして欲しい。





もくじ



くにおとりきの 熱血プロローグ



時は「熱血硬派くにおくん」のストーリーから数か月後の話である。
ここダウンタウンではたいした争い事も無く、平和そのものにみえた。
ところが、今まで名も知られていなかった冷峰学園。
そこに転校して来た竜一・竜二の兄弟は、ここ数か月の間にまたたく間に周囲の高校をその支配下に納めてしまった。
その兄弟の姿を実際に見た者はほとんどいなく、腕に自信のある者が何人も冷峰学園に乗り込んで行ったが、無事帰って来た者は１人もいなかった。
兄弟の強さは全くの謎に包まれ、兄弟に勝てる者は１人としていないかに思われた。
「あの兄弟は超能力を使うそうだ。」という噂が流れた。
「宇宙人なんじゃないか？」という冗談が、なかば本気でささやかれたりもした。
ダウンタウンの高校生達は竜一・竜二の兄弟をダブルドラゴン兄弟と呼び、恐怖の日々を送っていた。
そんな噂はくにおの永遠のライバルである花園高校の番長りきの耳にも入っていた。しかし、生まれついての脳天気な性格から「ダブッている兄弟なんか恐るるに足りない！」と訳の分からないことを言い、平然と構えていた。
ところがそんなある日、りきの彼女である島田真美が冷峰学園の者に連れさられてしまった。そして、りきの元にはダブルドラゴン兄弟からの挑戦状が…。
怒りに燃えるりきは真美を救うため花園高校の門を飛び出した。しかし冷峰学園に１人で殴り込みをかけてかなう訳が無い。しかも、りきは左腕の骨折がまだ完全に治ってはいない。(寝ぼけていてベッドから落ちたのだ)
「あいつに助けてもらうしかないか…。」と、りきは最大にして永遠のライバルくにおの元へと向かった。





★★★ ひとりであそべるヨ！

ダウンタウン熱血物語ボードゲーム あそびかた

●ゲームストーリー

プレイヤーの「くにお」は、りきの頼みを聞き入れて、りきの彼女である島田真美を助けに、彼女が捕らわれている冷峰学園に向かいます。ダウンタウン内は、勢力の強い「影村学園」「白鷹工業高校」「谷花高校」「宝陵高校」の縄張りになっていて、それぞれのエリアごとに敵があらわれるぞ。

●このゲームで使うもの

1. ゲームボード
ボードゲームおもて面の「ダウンタウン熱血物語ボードゲーム」
2. くにおゴマ
プレイヤーがくにおです。
3. サイコロ
くにおゴマを進めるのに使います。
4. くにおHPチップ
くにおのHPメーターで、くにおのHPを表示するのに使います。
5. 敵HPチップ
幹部か四天王と戦うとき、ゲームボード右側にある敵HPメーターで、敵のHPを表示するのに使います。
6. 敵攻撃力チップ
同様に、敵攻撃力メーターで、敵の攻撃力を表示するのに使います。
7. アイテム・カード
敵と戦って勝てば1枚もらえます。
8. 幹部カード
敵の幹部と戦って勝てば1枚もらえます。
9. 四天王カード
四天王と戦い勝てば1枚もらえます。
10. ルーム・カード
冷峰学園の中で、真美を捜す時に使います。
11. お金カード
商店街で買物をする時使います。
12. 鍵カード
真美が捕らわれていると思う部屋にはいるのに必要です。
13. レベル・カード
プレイヤーの手元に置いて、くにおのHPのレベルを表示します。

●ゲームの準備

①ファミマガの真ん中に綴じ込んであるシートからカード、その他の部品を切り取り線に沿ってていねいに切り離します。
②サイコロとくにおゴマをノリづけして組み立て、くにおゴマは花園高校に置きます。
③アイテム・カード、幹部カード、四天王カード、ルーム・カードの4種類のカードをそれぞれ良くきって裏向きに重ねて置きます。
④お金カード3枚と、レベル1のレベル・カードを手元に置き、くにおのHPチップを、ゲームボードの左にある、くにおHPメーターの10の位置



に置きます。

⑤鍵カード、敵のHPチップ、攻撃力チップ、残り2枚のレベル・カードは後で使います。

●ゲームの進め方

①プレイヤーはサイコロを振り、出た数だけ道のマスを進みます。1回の移動中にUターンすることは出来ません。

②道路上に止まったらルール・ブックでその位置の縄張りの高校・記号(A、B、C)の項を見て、サイコロを振り出た数の指示に従います。

③高校・その他の場所の大きなマスにはサイコロの数が余っても止まれます。ルール・ブックのその場所の指示に従って敵を倒してアイテムを手に入れて行きます。

1度敵を倒してしまった場所には2度と入ることはできません。※ただし花園大橋と宝橋の2つの橋はもちろん自由に通過できます。

●HPとレベル

くにおのHPは10からスタートします。この時レベルは1です。戦闘に勝ったり、商店街で食事をするとHPが上がります。HPが上がるに従ってレベルも上がります。HPが11以上になったらレベル2に、HPが16以上になったらレベル3のカードに持ち換えます。HPが0になるとゲームオーバーです。

●敵との戦闘

ルール・ブックに従って、他校の生徒や幹部、四天王などが現れた時に戦闘が起こります。

戦闘には2種類あります。

A　普通の生徒との戦闘

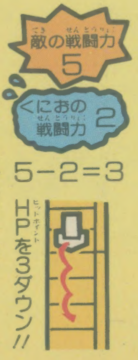
おもに道路上で出会う敵、例えば
　白鷹高校の生徒(戦闘力・3)
の様に、パラメータが1つしか表示されていない敵との戦闘は、

①サイコロを振り出た数と、武器のアイテムを使うならその値をプラスします。これがくにおの戦闘力です。この時、アイテムを使う・使わないは自由ですが、使う時はサイコロを振る前に決めておきます。また、アイテムは1回に1枚しか使うことが出来ません。

②くにおの戦闘力と比べて、大きければ勝ちです。勝ったらHPを1プラスしてアイテム・カードを引きます。



③くにおの戦闘力が敵の値より低ければ負けです。この場合は、敵の戦闘力とくにおの戦闘力の差をHPから引きます。



④くにおと敵の攻撃力が同じなら引き分けです。この時はそのまま先に進みます。

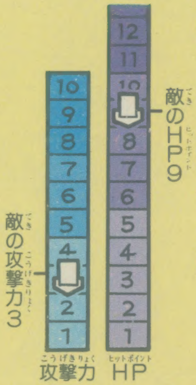


B 幹部・四天王との戦闘

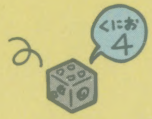
大きなマスの場所で出会う敵はパラメータを3つ持っています。

例 沢口（素早さ・3、攻撃力・3、HP・9）この場合の戦闘は、

①敵の攻撃力とHPの値を、ボードの右にある、敵の攻撃力・HPメーターにチップを使ってチェックします。



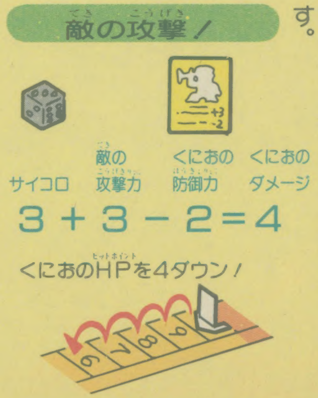
②まず、どちらが先攻かを決めます。サイコロを振り、出た数が敵の素早さの値と同じかそれ以上なら、こちらの先攻です。相手が上なら相手の攻撃から始まります。



③くにおの攻撃は、サイコロを振り出た数にレベル・カードの攻撃力の値をプラスして、アイテムを使うのならその値もプラスして、3つの合計値を相手のHPから引きます。

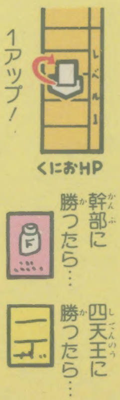


④敵の攻撃は、サイコロを振り出た数に敵の攻撃力をプラスします。その合計値から、今度はくにおのレベル・カードの防御力の値を引きます。これがくにおのダメージです。ダメージの分だけくにおのHPを下げます。



⑤以上の③、④をくり返し、どちらかのHPが0になるまで続けます。

⑥くにおが勝ったら、HPを1プラスして、高校にいる幹部に勝ったら幹部カードを引き、四天王に勝ったら四天王カードを引きます。



A、Bどちらの戦闘とも、相手が強すぎると思った時には闘う前に逃げることが出来ます。この時はHPを1下げます。





●カードの種類

ほとんどのカードは基本的に1回しか使えません。使い終わったら捨てます。

★アイテム・カード

戦闘時に1回の攻撃に1枚ずつ使えます。2枚同時には使えません。



★幹部カード(回復薬)

戦闘中には使えません。それ以外ならいつでも使えます。



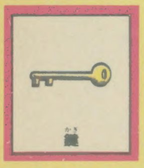
★ラッキー・カード

敵から大きなダメージを受けた時このカードを出せば、その攻撃は無効になります。



★鍵カード

どこかの場所でもらえます。手に入れた後は何度でも使えます。



★お金カード

スタート時から3枚持っています。商店街で買物をする時に必要です。1回使ってしまうと、もう手に入らないので大切に使いましょう。



★カンフー・シューズ

このカードは何度でも使えます。先攻判定のサイコロを振らずに、相手に対して先攻することが出来ます。ただし、このカードを使う時の1回目の攻撃にはアイテム・カードは使えません。



★四天王カード

このカードを4枚とも集めないとクリアすることは難しくなります。(もちろん、無くてもクリアは可能ですが…)

それではいよいよダウンタウン熱血物語の始まりです。まず、ルール・ブックの花園高校の項を読んでスタートしてネ♡



★★★ 2人から4人まであそべます！

ダウンタウン熱血物語ボードゲーム 戦闘編 あそびかた

●ゲームストーリー

プレイヤーはそれぞれみんなが「くにお」になって、冷峰学園の校門からスタートし、「体育館」「生物教室」「食堂」「3年B組」のいずれかの部屋に捕らわれている真美を助けに向かいます。



●ゲームの準備

①ゲームボードは、ダウンタウン熱血物語ボードゲーム裏面の「戦闘編」を使います。

②部品シートから、戦闘編で使うプレイヤーゴマ、戦闘ゴマ、戦闘サイコロ、真美カードをていねいに切り取ります。

③プレイヤーゴマを組み立て、プレイする人数分、ゲームボードのスタートのマスに置きます。

④戦闘ゴマを組み立てて、戦闘コースの中央のマスに置きます。

⑤4枚の真美カードをよくきってボード上の4カ所の部屋にそれぞれ1枚ずつ裏向きにして置きます。

⑥進行のサイコロは、表面のゲームと同じ物を使います。

⑦ジャンケンをして、勝った人から右回りにゲームを進めます。

●このゲームで使うもの

1. ゲームボード
ダウンタウン熱血物語ボードゲーム裏面の「戦闘編」

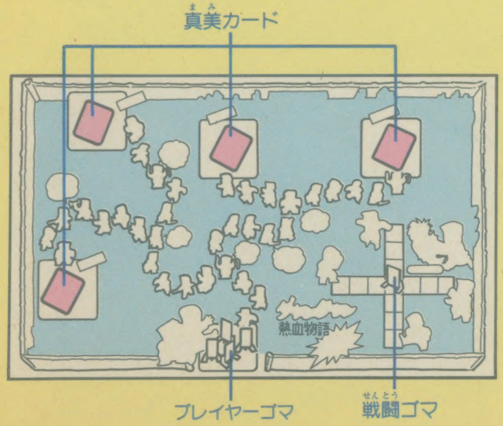
2. プレイヤーゴマ
全員が赤、青、黄、緑いずれかのくにおとしてプレイします。

3. 戦闘ゴマ
戦闘コース上で、戦闘の勝ち負けを表示します。

4. 進行サイコロ
1人用のゲームと同じ物を使います。

5. 戦闘サイコロ
他のプレイヤーと戦闘する時、戦闘コース上で戦闘ゴマを動かすために使います。

6. 真美カード
4枚のうち1枚だけが、本物の真美です。





ゲームの進め方

①プレイヤーは進行用のサイコロを振り、でた数だけコースを進みます。「体育館」「生物教室」「食堂」「3年B組」の4つの部屋のうち、真美が捕まっていそうなどれかの部屋をめざします。

②途中で、他のプレイヤーのコマを追い越すときは、そのまま追い越しても構いませんが、自分に有利だと思うときには、追いついて同じマスでストップして、そのプレイヤーと戦闘することができます。戦闘に負けたプレイヤーは、コマをスタートに戻して、再び次の自分の番にゲームスタートします。

③途中で、イベントのあるマスに止まったプレイヤーは、その指示に従います。

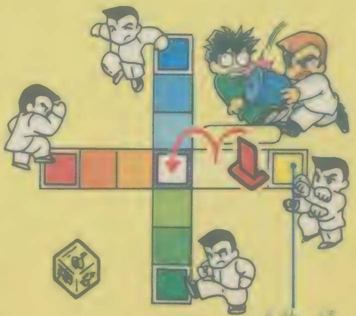
④部屋のマスに着いたプレイヤーは、その部屋にある真美カードをめくります。「真美」が出てくればそのプレイヤーの勝ちです。



戦闘のしかた

①他のプレイヤーを追い越すか、同じマスに入ったときは、そのプレイヤーに戦闘をしかけることができます。(戦闘をしかけないでも構いません。)同じマスに2人以上のプレイヤーがいる時も同様です。

②戦闘を仕掛ける側のプレイヤーが先に、次に仕掛けられる側のプレイヤーという風に交互に戦闘サイコロを振って、出た目の指示に従って、戦闘コース中央の戦闘ゴマを自分の色のマスに向かって引き寄せます。



③戦闘ゴマを自分の色のマスに引き入れた方のプレイヤーが戦闘に勝ったことになり、負けたプレイヤーは、コマをスタートに戻して、再び次の自分の番にゲームスタートします。

真美カードについて

①「体育館」「生物教室」「食堂」「3年B組」のうち、どこかの部屋に着いたら、そこにあるカードをおもてにします。

②「真美」が出てくれば、無事救出に成功したということで、そのプレイヤーの勝ちとなり、ゲーム終了です。

③「ダブルドラゴン」や「鬼塚」が出てきた場合はカードの指示に従って、戦闘をしなければなりません。

④戦闘に負けたときは、コマをスタートに戻して1回休みとなります。



★各高校のナワバリ!!

●サイコロをふり、出た目の指示に従おう!

谷花高校

	出目	
A	⚀	谷花高校の生徒が現れた!(戦闘力3)
	⚁	見知らぬ学生が近づいて来た。→4へ
	⚂	千里台の生徒がやって来た。→23へ
	⚃	谷花高校の生徒だ!(戦闘力2)
	⚄	谷花高校の生徒に襲われた!(戦闘力3)
	⚅	女子学生がキミの噂話をしている。→54へ
B	⚀	「ピッターン!」→54へ
	⚁	谷花高校の生徒だ!(戦闘力3)
	⚂	谷花高校の生徒が現れた!(戦闘力3)
	⚃	花園高校の仲間と出会った。→14へ
	⚄	谷花高校の生徒が攻撃して来た!(戦闘力4)
	⚅	見知らぬ女の子が話しかけて来た。→45へ
C	⚀	谷花高校の生徒が攻撃して来た!(戦闘力2)
	⚁	りきと出会った。→32へ
	⚂	スケバン風の女が近づいて来た。→41へ
	⚃	谷花高校の生徒だ!(戦闘力3)
	⚄	見知らぬ女子高生に呼び止められた。→30へ
	⚅	谷花高校の生徒が現れた!(戦闘力2)

白鷹高校

	出目	
A	⚀	白鷹高校の生徒だ!(戦闘力3)
	⚁	白鷹高校の生徒が攻撃して来た!(戦闘力3)
	⚂	「グワン!」→57へ
	⚃	月野原の女子高生が話しかけて来た。→56へ
	⚄	「いたっ!」→45へ
	⚅	白鷹高校の生徒に襲われた!(戦闘力3)
B	⚀	花園高校の仲間と出会った。→62へ
	⚁	白鷹高校の生徒が現れた!(戦闘力3)
	⚂	白鷹高校の生徒が攻撃して来た!(戦闘力4)
	⚃	白鷹高校の生徒だ!(戦闘力2)
	⚄	警官に止められた。→31へ
	⚅	スケバン風の女が近づいて来た。→41へ
C	⚀	城原の女子高生が話しかけて来た。→60へ
	⚁	白鷹高校の生徒に襲われた!(戦闘力2)
	⚂	突然、女の子に呼び止められた。→43へ
	⚃	花園高校の仲間がやって来た。→15へ
	⚄	白鷹高校の生徒が現れた!(戦闘力3)
	⚅	白鷹高校の生徒が攻撃して来た!(戦闘力2)

影村学園

	出目	
A	⚀	「いてっ!」→57へ
	⚁	影村学園の生徒が襲って来た!(戦闘力4)
	⚂	影村学園の生徒が襲って来た!(戦闘力4)
	⚃	「うおーっ!」→22へ
	⚄	影村学園の生徒が行手を遮った!(戦闘力4)
	⚅	影村学園の生徒だ!(戦闘力4)
B	⚀	影村学園の生徒が現れた!(戦闘力4)
	⚁	影村学園の生徒が出た!(戦闘力4)
	⚂	花園高校の仲間と出会った。→53へ
	⚃	影村学園の生徒が襲って来た!(戦闘力4)
	⚄	何かがキラリと光った。→21へ
	⚅	影村学園の生徒が襲って来た!(戦闘力5)

宝陵高校

	出目	
A	⚀	宝陵高校の生徒だ!(攻撃力5)
	⚁	宝陵高校の生徒が襲って来た!(攻撃力3)
	⚂	「いたっ!」→45へ
	⚃	宝陵高校の生徒が出た!(戦闘力4)
	⚄	警官が近づいて来た。→31へ
	⚅	宝陵高校の生徒が行手を遮った!(戦闘力4)
B	⚀	宝陵高校の生徒が現れた!(戦闘力4)
	⚁	突然地面が無くなった。→12へ
	⚂	りきと出会った。→32へ
	⚃	宝陵高校の生徒だ!(戦闘力3)
	⚄	宝陵高校の生徒が襲って来た!(戦闘力5)
	⚅	宝陵高校の生徒が現れた!(戦闘力4)





★高校・その他の場所

←ここを読んでスタート!!

★[illegible]

ある晴れた日のこと。キミは授業をさぼって屋上で昼寝をしていた。朝から何も食べていないのでお腹はペコペコだ。

そこへ、りきが「大変だ！くにお！」と駆け上がって来て1枚の手紙を差し出した。そこには、

「挑戦状　真美は預かったぜ　冷峰学園番長　ダブルドラゴン兄弟」とあった。

キミは、りきの彼女真美を救わんと力強く立ち上がった。……のだが腹ペコでフラフラしている。「大丈夫か?あの兄弟は相当に強いぞ！何か食って、力を付けてから行くんだぞ！」と心配そうなりきを残してキミは冷峰学園へと向かった。

サイコロを振り移動先の指示に従う。

★花園公園

走りづめで喉の渇いたキミは水を飲もうとして公園の中に入った。敵はいないようだ。

すると突然木の上から黒い影が降って来た。四天王の1人、木下だ。↓38へ

★[illegible]

↓76へ

★谷花高校

門をくぐった途端、大勢の谷花の生徒が次々と木刀で殴り掛かって来た。

キミは闘うか?逃げるか?（逃げるのなら、HPを1下げるのを忘れずに）闘うのならサイコロを振り⚀⚁⚂なら↓30へ　⚃⚄⚅なら↓70へ

★白鷹高校

幹部を捜して校舎の中を走り回っていたキミは廊下の曲がり角で人にぶつかった。

サイコロを振り⚀⚁⚂なら↓58へ　⚃⚄⚅なら↓63へ

★宝陵高校

いくら捜しても番長グループの生徒は1人も居ない。

「番長なら冷峰学園の門番をしているわよ。」と女生徒が教えてくれた。キミは宝陵高校を後にした。

★空き地

「ここから先へは行かせないよーだ！」四天王の1人、平が土管の上で待っていた。

平（素早さ・3、攻撃力・3、HP・9）に勝ったら↓27へ　逃げるのならHPを1下げるのを忘れずに。

★[illegible]街

相当に大きな商店街だ。色々な店の看板が見える。しかし、良く見るとほとんどの店は定休日らしくシャッターが下りている。

サイコロを振り⚀⚁⚂が出たら↓1へ　⚃⚄⚅が出たら↓18へ

★工場跡

サビたシャッターを上げて工場の中に足を踏み入れた途端、上から大量のクズ鉄が降って来た。

どうする?　床に伏せるなら↓23へ　脇に避ける場合は、左に避けるなら↓77へ　右に避けるなら↓17へ

★[illegible]

まるか運送の倉庫に入ると、まさに、りきが四天王の望月と闘っている最中であった。

「俺に構わずおまえは冷峰に急げ！」と、りきは叫ぶ。

キミはりきの言う通り先を急ぐか?　それとも、りきに加勢するか?↓59へ

★[illegible]

橋の上で長谷部が待っていた。

「これが無いと真美の捕まっている部屋には行けないわ。気をつけてね。」キミは鍵を手に入れた。（鍵カードをとる）

その時、「くにお！」と呼ぶ声が……。↓3へ

★[illegible]

校庭にも校舎にも人っ子1人見えない。

しばらく待ってみるなら↓6へ

★[illegible]

とうとう冷峰学園の正門に辿り着いた。しかし安心している暇など無い。一刻も早く真美を救い出さなくては……。

正門には巨大な鉄の扉が閉まっている。その前には宝陵高校番長の豪田が静かに立っている。

豪田（素早さ・4、攻撃力・6、HP・12）と闘って勝てば、幹部カードを引いて↓78へ



★ 1〜18

❶ 今日開いている店は、ファースト・フードと薬屋さんの2店だけだ。ファースト・フードで食べるのなら→33へ
薬屋さんに行ってみるなら→25へ

❷ 見事にキミたち2人のパンチは望月を捉え、奴の体はふっ飛んでトラックのフロントガラスを突き抜けた。四天王カードを1枚引く。
さて、キミはこのまま先に進んでもいいし、この、まるか運送の倉庫内を調べてもいい。調べるのなら→80へ

❸ 「もう逃げられないぜ！」橋の両方を影村学園幹部、上条と山本に挟まれた。どうする？
逃げるのなら→10へ
闘うのならサイコロを振り、偶数が出たら→47へ
奇数が出たら→43へ

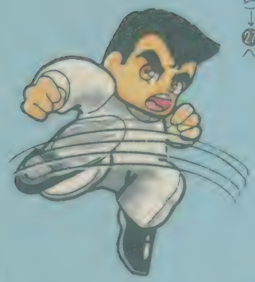
❹ 「冷峰学園の校舎の中には、ところどころに落とし穴が仕掛けてあるということだ。」

❺ 「お！久し振りだぜ」縁起がいいのでなんとなく力が湧いてきた。HPが1上がった。

❻ しばらく待ってみたが誰も来ない。もう少し待ってみるなら→75へ

❼ 曲がり角だ。東の壁にドアが付いている。ドアにはBと書いてある。
鍵を持っていれば入ってもいい。→51へ
ただし、1度このBの部屋に入った事があれば、この部屋には入ることは出来ない。
ここから北へ向かうなら→81へ 西の方向へは→74へ

❽ 「どうだいクズ鉄の味は」四天王のリーダー小林が現れた。キミは床に伏せた時、総てのアイテムを手放してしまった。今回に限りアイテムを使わずに小林（素早さ・4、攻撃力・4、HP・11）と闘わなければならない。勝ったら→27へ



❾ 曲がり角に突き当たった。北側の壁にはドアが付いている。このドアにはAと書いてある。鍵を持っているなら入ることが出来る。→51へ ただし、一度このAの部屋に入ったことがあるのなら入れない。
南へ行くなら→40へ 東へは→34へ

❿ 「どっぼーん！」キミたち2人は橋の手摺を乗り越えて川に飛び込んだ。川の流れは意外に速く、かなり川下に流されて、ある橋の下に泳ぎ着いた。キミは堤防の上に登る。→76へ

⓫ 番長のところへ向かおうとして振り返ると目の前に白鷹のNo.2、沢口が立ちはだかっていた。
そして、「馬鹿め！俺が番長の西村だよ！」と背中から声がする。挟み打ちだ。逃げることは出来ない。先ず、沢口（素早さ・3、攻撃力3、HP・9）と闘い、次に西村（素早さ・3、攻撃力・4、HP・11）と闘え。2人に勝ったら幹部カードを2枚引き、先を急げ。

⓬ 「参りました。」相手は膝を着いて「これがあれば冷峰を倒す助けとなるでしょう。」と、ある物をよこした。幹部カードを引いて先に進む。

⓭ 「高校生がそんな危険な物持ってちゃいかん。没収だ。」アイテム・カードを2枚取り上げられた。

⓮ 走っていて壁に激突。HPを1下げる。

⓯ T字路だ。北へ向かうなら→55へ 南へ行くなら→74へ 西の方向へは→34へ

⓰ その部屋には番長・西村（素早さ・4、攻撃力・4、HP・11）が1人でいた。勝てば→12へ

⓱ クズ鉄からは避けられた。しかし、勢い余って傍らの穴に落ちてしまった。HPを2下げる。→64へ

⓲ 今日開いている店は寿司屋1軒だけである。寿司屋で食事をするなら→52へ



⑲ かなりの時間待ってみたが、誰もやってこない。そろそろ日が暮れて来た。お腹が空いた。HPが2下がった。いつまでものんびりしている場合じゃない。先を急げ！

⑳ 「新宝川の橋で長谷部があんたを待ってるよ。」

㉑ キミが空を見上げるとオレンジ色の物体が雲の中に消えていった。「UFOかな？」キミは今までにUFOを見た事があるだろうか？あるなら→❺へ　一度も無ければ→㊿へ

㉒ 突然どこからともなく力が湧いて来た。HPが1上がった。

㉓ 「グサリ」と鉄板がキミの右足に突き刺さった。上から降って来たのに伏せてしまっては当たるのは当然だ。HPを5下げる。→❽へ、

㉔ 正門を抜けると北にまっすぐ道が続き校舎まで延びている。→66へ

㉕ 「何をお探しですか？」
・ぎんぎんぜっと　お金1枚(HP・2回復)
・すっぽんぱわー　お金2枚(HP・6回復)

㉖ キミは倒れた四天王の学生服を探る。内ポケットから地図を見つけた。四天王カードを1枚引く。キミは先に進んだ。

㉗ 口程にもなく簡単にけりが着いた。相手は「どうも済みません」と1枚の地図を差し出した。四天王カードを1枚引く。

㉘ 「チャックが開いてるぞ！」本当だ。キミはきちんと閉めて先に進む。

㉙ 「各高校の幹部と闘って勝てば色々と力になってくれるそうよ。」

㉚ 10人以上の敵に襲われたのにもかかわらず、キミは奇跡的にすべての攻撃をかわした！敵は全員相討ちになり、のびている。キミは校舎の中に入る。→72へ

㉛ 「おい、そこのおまえ。」警官に呼び止められた。アイテム・カードを3枚以上持っているなら→⑬へ　2枚以下なら→㉘へ

㉜ 「おまえ、まだこんなところでウロウロしてんのか？これでも食って早くダブルドラゴン兄弟を倒してくれよ。」キミは、てっくばーガーをもらった。HPを3上げる。

㉝ 「いらっしゃいませー！ご注文をどうぞ！」
・てっくばーガー　お金1枚(HP・3回復)
・びっぐてっく　お金2枚(HP・7回復)

㉞ T字路に出た。南へ行くなら→66へ　東へは→⑮へ　西の方向へは→❾へ

㉟ キミの不意討ちを相手は簡単にかわした。この男は相当のやり手のようだ。谷花高校番長・五代（素早さ・2、攻撃力・3、HP・12）である。勝ったら→⑫へ

㊱ 「私、前から貴方のことが好きだったんです。」と突然告白されてしまった。HPが1上がった。

㊲ 「誰があんたなんかと！」キミが諦めて行こうとすると、「ちょっと！」と言って平手打ちを喰らった。HPを1下げる。

㊳ 「四天王の中で俺が一番弱いからって馬鹿にすんなよ！」木下（素早さ・3、攻撃力・3、HP・10）が襲いかかってきた。勝てば→㉗へ

㊴ そいつは一発で伸びてしまった。やはり番長グループの一員ではなかったようだ。このまま白鷹高校を出てもいいし、番長を倒しに向かうなら→⑯へ

㊵ 曲がり角に突き当たったのでキミはそこを曲がろうとした。「しまった！ワナにはまった！」その瞬間、廊下の床が抜けキミは下へ下へと落ちて行った。その途中でキミは気を失った。→71へ

㊶ 良く見るとなかなかカワイイ。ナンパするなら→㊲へ　様子をみるなら→⑳へ

★ 42〜64

㊷ 工事現場の穴に落ちた。アイテム・カードを1枚落とした。

㊸ 上条（素早さ・2、攻撃力・3、HP・8）と山本（素早さ・4、攻撃力・3、HP・11）に1人ずつ闘う。2人に勝ったら→㊼へ

㊹ 望月は身軽にキミたちの攻撃をかわした。りきのパンチはトラックのボディを直撃し、戦闘不能になった。キミは1人で望月（素早さ・4、攻撃力・4、HP・11）と闘う。勝ったら→㉖へ

㊺「あのね、真美ちゃんが閉じ込められてるトコにはね、鍵がかかってるから長谷部ちゃんの持ってる鍵がないと入れないんだよー。」

㊻ 道に落ちていた何かにつまずいた。アイテム・カードを1枚もらえる。

㊼ 上条と山本はメクラ滅法にかかって来た。キミは2人を軽く避け、橋の下に突き落とした。幹部カードを2枚引き、先に進め。

㊽ とうとう真美を救い出した。さあ、りきの所に帰ろう。→73へ

㊾「四天王は、工場跡、花園公園、まるか運送、それと、空き地にそれぞれ1人ずついるらしいぜ。」

㊿「UFOなんている訳ないよな。」目の錯覚だろう。キミは先に進む。

51 ドアの鍵をあけて中に入った。ルーム・カードを引いて、その指示に従う。

52「らっしゃい！なににしやしょう！」
・ちらしずし　お金1枚（HP・2回復）
・なみにぎり　お金2枚（HP・6回復）
・特上にぎり　お金3枚（HP・10回復）

53「冷峰学園の元ボス・鬼塚はダブルドラゴン兄弟の弱点を知っているぞ。」

54「今どきヤンキーなんてだっさーい！」キミは恥ずかしくなりHPが1下がる。

55 T字路に出た。南へ行くなら→⑮へ　東へは→81へ　西の方向へは→69へ

56「冷峰学園の中は迷路になっているから、四天王の持っている地図が無いと迷っちゃうよ。」

57 あまり急いで電柱にぶつかった。HPを1下げろ。

58 相手はガリ勉風の冴えない生徒だった。キミが番長の居所を聞くと「それなら……ですよ。」と教えてくれた。キミは礼を言って立ちさるか？→⑪へ　念の為その生徒を倒してから行くか？→39へ

59「お前1人じゃ安心出来ないぜ！」キミとりきは同時にスクリューボンバーを繰り出した。サイコロを振り、⚀⚁⚂⚃なら→❷へ　⚄⚅なら→44へ

60「真美の閉じ込められている部屋は四天王が知っているそうよ。」

61 木刀の男が振り向くと、そいつはりきであった。「くにお、ここの幹部は俺が倒した。お前は冷峰に向かえ。」と言ってある物を手渡した。幹部カードを1枚引く。

62「冷峰学園の中は危険なワナで一杯だぞ。地図でもあればいいんだろうが……。」

63 相手は白鷹高校のＮo２沢口だ。「ここから先は一歩も進ませないぜ。番長の留守は俺が任されてるんだ。」沢口（素早さ・3、攻撃力・4、HP・11）がかかって来た。勝てば→⑫へ

64「へっへっへ、うまいこと避けたな。」四天王のリーダー・小林（素早さ・5、攻撃力・6、HP・13）が現れた。相手は手強いぞ。勝ったら→㉖へ

★ 65〜81

65
「四天王を4人倒して4枚の地図を手に入れれば冷峰学園の地図が完成する。」

66
冷峰学園の玄関だ。ここから廊下が二方向に分かれている。北へ向かうなら→34へ、西の方向へは→40へ
正門に戻ってもいい。→冷峰学園の項へ

67
突然目の前が真っ暗になり気を失った。不意討ちを喰ったようだ。気が付くとキミは廊下に倒れていた。→15へ

68
今度こそ本当にこのダウンタウンに平和が訪れた。キミと真美は冷峰学園の玄関を出た。真昼の太陽にキミは少しめまいを感じる。
しかし油断は出来ない。いつまた第2、第3のダブルドラゴンが現れないとも限らないのだ。　END

69
行き止まりだ。西の壁にドアがある。そのドアにはCと書いてある。鍵があるなら入ってもいい。→51へ
ただし、1度この部屋を訪れたことがあれば、もう入れない。他を探すこと。
廊下を戻るなら→55へ

70
1人で10人を相手にしてかなう訳がない。キミは木刀で滅多打ちに遭った。HPを4下げる。
キミは先に進むか？それとも再び谷花高校に殴り込みをかけるか？

71
気が付くとキミは冷峰学園の門の前に立っていた。いましがた起こった事は夢なのか？どこにも怪我はしていない様だ。キミは気を取り直して再びダブルドラゴン兄弟を倒しに向かう。→24へ

72
薄暗い校舎の中に男が木刀を手にして背中を向けている。後ろから不意討ちにするなら→35へ
先ず、男らしく名乗りを上げるなら→61へ

73
キミたちが部屋を出ようとした時、入口にぬっと2つの人影が現れた。勿論ダブルドラゴン兄弟である。最後の闘いだ。ダブルドラゴン兄弟は2人で1人と考える。（素早さ・6、攻撃力・7、HP・15）
もしこの闘いに勝利したら→68へ

74
曲がり角に突き当たった。北へ向かうなら→15へ
東へは→7へ

75
向こうに小さな人影が見える。谷花高校の生徒だ！（戦闘力4）戦闘に勝ってさらに待つ積もりなら→19へ

76
ここは新宝川の下流に架かっている宝橋だ。
誰もいない。先へ進むか？　しばらく待ってみるなら→6へ

77
うまく避けた。キミの居た辺りに大音響を立ててクズ鉄が降り注ぐ。もしあそこに居たら……とキミはぞっとする。→64へ

78
豪田といえどももはやキミの敵ではなかった。豪田は巨体を無様に横たえている。
キミが冷峰学園の中に入ろうとすると「くにお」と苦しそうに豪田がつぶやいた。「お前は4枚の地図を持っているか？地図が無ければダブルドラゴン兄弟を倒す以前に近づくことさえ出来んぞ。」キミは礼を言って冷峰学園内に足を踏み入れる。→24へ
勿論ここで後戻りすることも出来る。

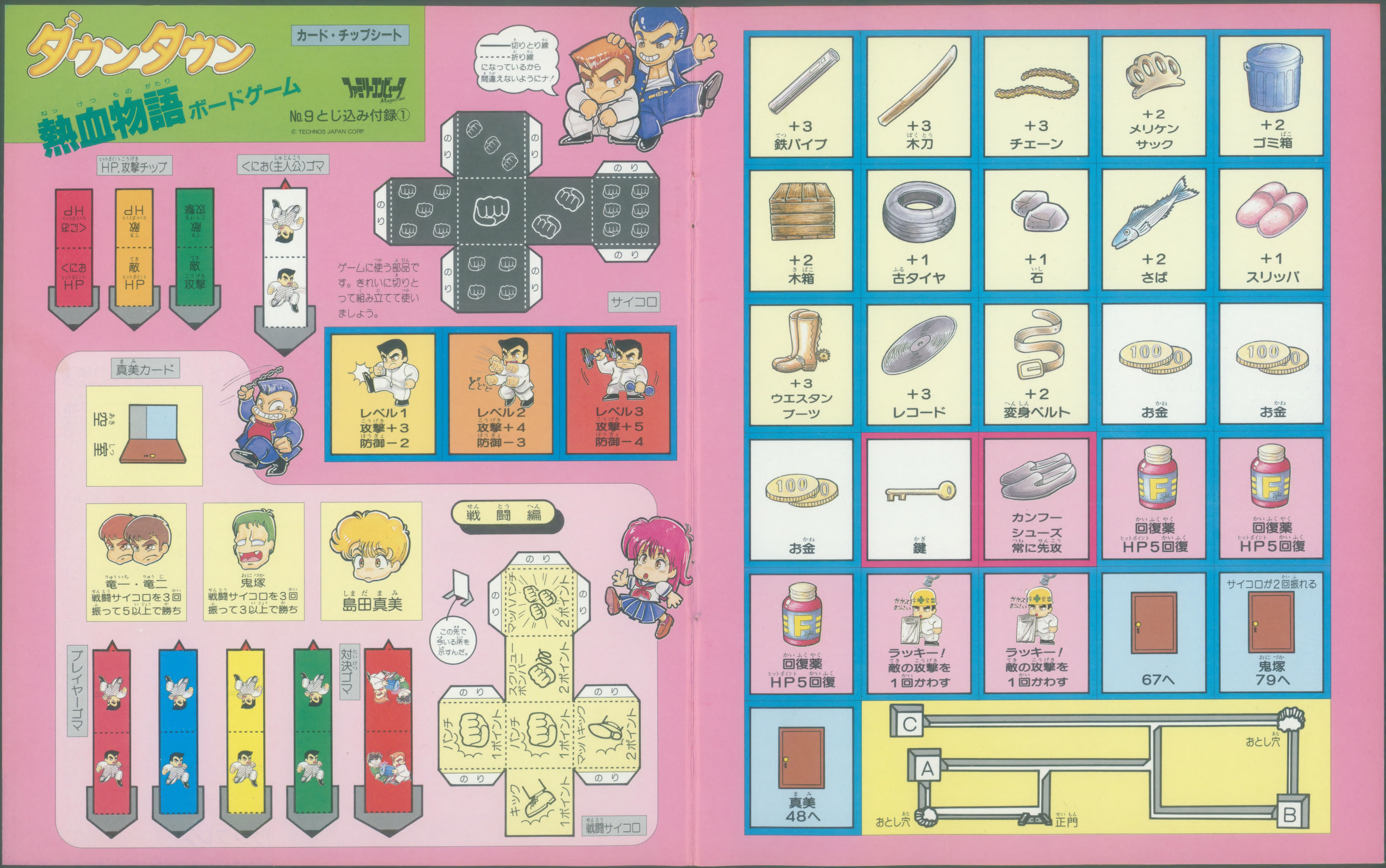
79
部屋の中には冷峰学園の元番長・鬼塚が待っていた。闘え！鬼塚（素早さ・5、攻撃力・6、HP・13）に勝てば、今引いたカードはダブルドラゴン兄弟と闘う時に使える。効果は、兄弟に対しての攻撃時に2回サイコロを振れる。（使えるのは1度だけ）
鬼塚に勝った後で、Aのドアから入った人は→9へ
Bの人は→7へ　Cの人は→69へ戻る。

80
キミはキーの付いたままのトラックを見つけた。キミは1回だけ好きな場所に移動することが出来る。

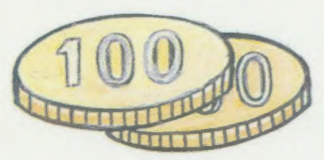
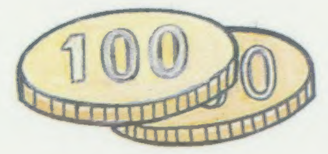
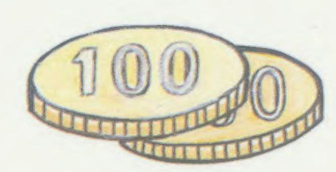
81
曲がり角に突き当たったのでそこを曲がったキミは落とし穴に落ちた。遥か下まで落ちていった。キミはその落ちてゆく途中に気を失った。→71へ




ファミリーコンピュータMagazine No.9とじ込み付録③
© TECHNOS JAPAN CORP.



ダウンタウン熱血物語 ボードゲーム
カード・チップシート
ファミリーコンピュータ Magazine
No.9とじ込み付録①
© TECHNOS JAPAN CORP.
切りとり線
折り線
になっているから間違えないようにナ！
HP.攻撃チップ
くにお HP
敵 HP
敵 攻撃
くにお(主人公)ゴマ
ゲームに使う部品です。きれいに切りとって組み立てて使いましょう。
サイコロ
のり
レベル1 攻撃＋3 防御－2
レベル2 攻撃＋4 防御－3
レベル3 攻撃＋5 防御－4
真美カード
空き室
竜一・竜二 戦闘サイコロを3回振って5以上で勝ち
鬼塚 戦闘サイコロを3回振って3以上で勝ち
島田真美
戦闘編
この先で争いる所を示すんだ。
マッハパンチ 2ポイント
スクリューボンバー 2ポイント
パンチ 1ポイント
マッハキック 2ポイント
キック 1ポイント
戦闘サイコロ
プレイヤーゴマ
対決ゴマ
＋3 鉄パイプ
＋3 木刀
＋3 チェーン
＋2 メリケンサック
＋2 ゴミ箱
＋2 木箱
＋1 古タイヤ
＋1 石
＋2 さば
＋1 スリッパ
＋3 ウエスタンブーツ
＋3 レコード
＋2 変身ベルト
お金
お金
お金
鍵
カンフーシューズ 常に先攻
回復薬 HP5回復
回復薬 HP5回復
回復薬 HP5回復
ラッキー！ 敵の攻撃を1回かわす
ラッキー！ 敵の攻撃を1回かわす
67へ
サイコロが2回振れる 鬼塚 79へ
真美 48へ
C
A
B
おとし穴
おとし穴
正門

アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード
アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード
 お金	 お金	アイテムカード	アイテムカード	アイテムカード
幹部カード	幹部カード	幹部カード	 鍵	 お金
ルームカード	ルームカード	幹部カード	幹部カード	幹部カード
四天王カード	四天王カード	四天王カード	四天王カード	ルームカード

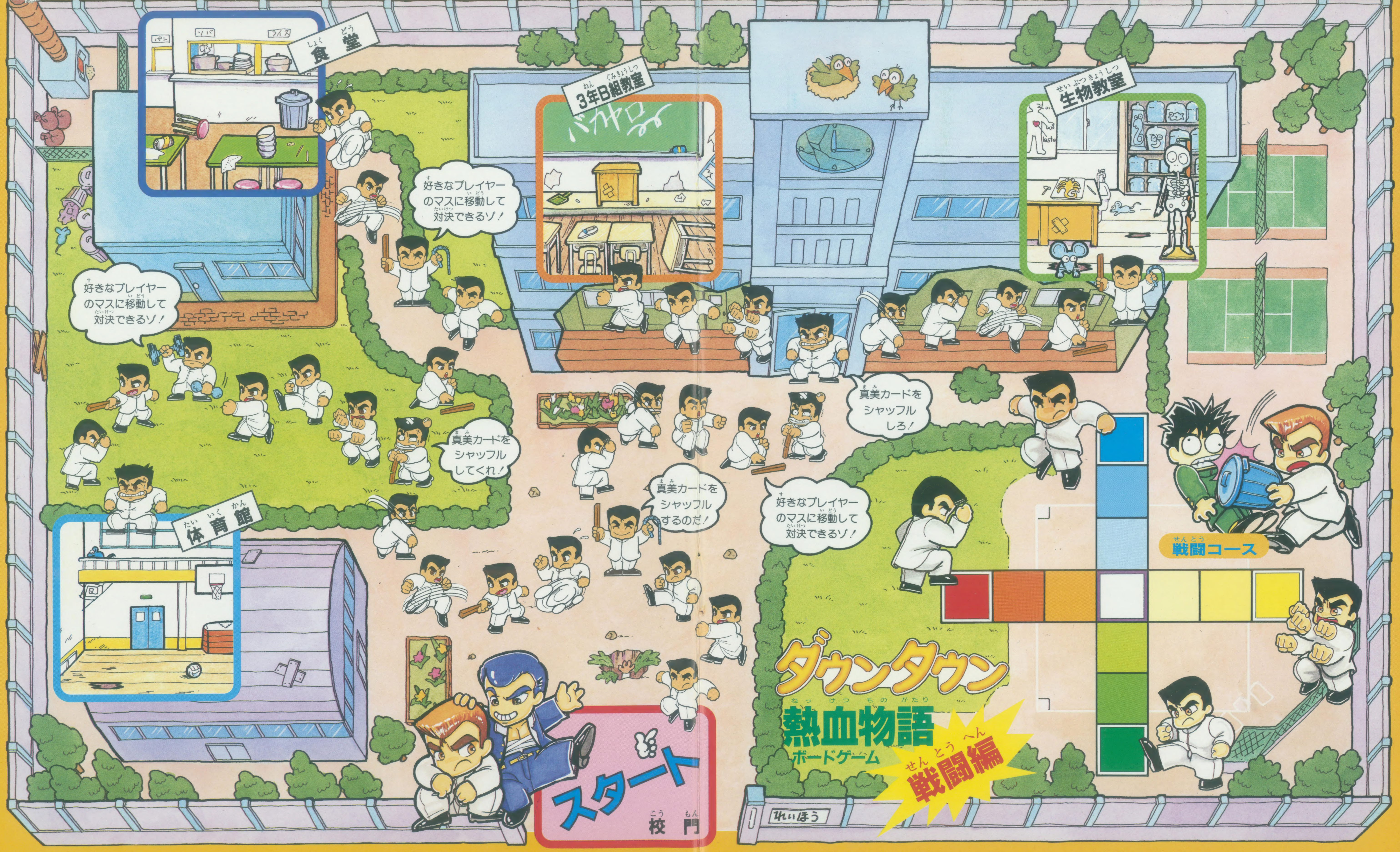
のり　のり　のり　のり

体力カード	体力カード	体力カード

真美カード

真美カード	真美カード	真美カード

のり　のり　のり　のり　のり



食堂
パン
ソバ
ライス
3年B組教室
バカヤロ
生物教室
好きなプレイヤーのマスに移動して対決できるゾ！
好きなプレイヤーのマスに移動して対決できるゾ！
真美カードをシャッフルしろ！
真美カードをシャッフルしてくれ！
真美カードをシャッフルするのだ！
好きなプレイヤーのマスに移動して対決できるゾ！
戦闘コース
体育館
スタート
校門
れいほう
ダウンタウン
熱血物語
ボードゲーム
戦闘編

No.9とじ込み付録② © TECHNOS JAPAN CORP.

